

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang penerapan media permainan 5 *Sekunden* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian dengan perhitungan statistik pada bab sebelumnya, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan 5 *Sekunden* termasuk ke dalam kategori **cukup**.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan 5 *Sekunden* termasuk ke dalam kategori **baik sekali**.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan 5 *Sekunden*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,7 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,5. Dari hasil uji signifikansi rata-rata terlihat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata sebelum dan setelah penerapan media 5 *Sekunden*.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perbandingan hasil sebelum dan setelah diterapkan media permainan 5 *Sekunden* mengalami perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan 5 *Sekunden* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian eksperimen yang diharapkan menjadi tolak ukur dalam menggunakan media pembelajaran yang akan diterapkan di dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diolah, data tersebut menunjukkan bahwa penelitian berimplikasi positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya

peningkatan nilai siswa dari *pretest* (tes awal) ke *posttest* (tes akhir) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dan dengan harapan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pembelajaran kosakata dapat lebih baik lagi, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media permainan *5 Sekunden* dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata.
2. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang materi serupa, sebaiknya melakukan perlakuan lebih intensif dan lebih baik lagi. Disarankan peneliti bertindak sebagai pengamat ketika proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan kegiatan belajar hanya dilakukan oleh guru dan siswa. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan penelitian lebih terkontrol sehingga dapat beroleh hasil penelitian yang maksimal dan terperinci.